

BAB VI

PENUTUP

Pada bab ini berisikan bagian penutup dari hasil penelitian dan pembahasan hasil penelitian sebelumnya, bagian penutup ini terdapat dua hal yakni kesimpulan maupun saran dalam penelitian ini.

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan data-data yang peneliti dapatkan selama melakukan penelitian maka peneliti dapat menarik kesimpulan yakni: Dalam bermain *game online free fire*, para pemain menggunakan bentuk pendekatan informatif, pendekatan dialogis, pendekatan persuasif dan pendekatan instruktif. Pada pendekatan informatif para pemain harus menginformasikan kepada squad mengenai tersedianya perlengkapan senjata hingga keberadaan musuh, pada pendekatan dialogis para pemain berdialog atau percakapan untuk berbagai informasi. Titik posisi antara komunikator dengan komunikan berada sejajar, yang dimana dialog kecil antar pemain dari yang sopan sampai dengan tidak sopan atau hal lainnya. Ada juga bentuk pendekatan persuasif yang artinya membujuk, mengajak atau mempengaruhi seseorang seperti halnya dalam bermain *game online free fire* yang salah satu pemain game online menjadi *leader* atau *shot caller* dari sebuah tim, peran dari leader atau *shot caller* yaitu mempengaruhi pemain lain agar mengikuti keinginannya. Yang terakhir yaitu bentuk pendekatan instruktif yang artinya memerintah

sekaligus mengajarkan para pemain *game online free fire* untuk mengikuti instruksinya dalam memainkan *game online free fire*.

6.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti di atas, maka peneliti memberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi pemain *game online free fire* diharapkan agar para pemain game online tidak menggunakan kata-kata kotor saat bermain game dan permainan game online free fire ini bisa meningkatkan pendekatan komunikasi interpersonal secara baik bagi orang lain dan bukan hanya di dalam game online saja melainkan di kehidupan nyata juga.
2. Bagi Program Studi Ilmu Komunikasi diharapkan agar penelitian ini bisa menjadi pedoman bagi program studi ilmu komunikasi dan juga menjadi pedoman tambahan di perpustakaan Ilmu Komunikasi
3. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan mengkaji lebih banyak sumber dan referensi terkait pendekatan komunikasi interpersonal yang berkaitan dengan permainan *game online free fire*, peneliti selanjutnya diharapkan lebih mempersiapkan diri dalam proses pengambilan dan pengumpulan data sehingga penelitian dapat dilaksanakan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Bouk, Hendrik. 2014. *Komunikasi Interpersonal*. Kupang: Gita Kasih.
- Effendy, Onong Uhcjana. 2002. *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Wiryanto. 2004. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: PT. Gramedia Widasarana Indonesia
- Iriantara, Yosol. 2013. *Komunikasi Antar Pribadi*. Tangerang selatan : universitas terbuka
- Arni Muhammad, 2005. *Komunikasi Organisasi*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Little John dan Stephen W, 1996. *Theories of Human Communication*. California: Belmont, Woodsworth.
- Little John, Stephen W. & Foss, Karen A, 2009. *Encyclopedia of Communication Theory*. California: SAGE Publications, Inc.
- Sugiyono, 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatifdan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Ngalimun, 2017. *Ilmu Komunikasi Sebuah Pengantar Praktis*. Yogyakarta: PT Pustaka Baru Pers.
- K.Prent dkk, 1969. *Kamus Latin-Indonesia*. Semarang: Jajaran Kanisius.
- Trenholm, Sarah and A. Jensen, 1995. *Interpersonal Communication*. Belmont, California: Wadsworth Publish-ing Company.
- AW Suranto, 2011. *Komunikasi Interpersonal*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Creeber, G. &Martin, R(ed.), 2008. *Digital Cultures: Understanding New Media*. Berkshire-England: Open University Press.

Januar dan Turmudzi 2006. ***Game Mania***. Jakarta: Gema Insani.

Henry Samuel, 2010. ***Cerdas dengan Game***. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Pawito, 2008. ***Penelitian Komunikasi Kualitatif***. Yogyakarta. Pelangi Aksara.

Bungin, Burhan, 2007. ***Penelitian Kualitatif***. Jakarta: Prenada Media.

Meleong, 2012. ***Metodologi Penelitian Kualitatif***. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.

Levy Pierre, 2001. ***Cyberculture***. Minneapolis, Minn: London university of Minnesota Press.

Modul

Darus Antonius, 2014. ***Metodologi Penelitian Kualitatif II***, Bahan Ajar di Program Studi Ilmu Komunikasi FISIP, Universitas Katolik Widya Mandira Kupang.

Darus Antonius, 2015. Bahan Ajar: ***Metode Penelitian Kualitatif***, Bahan Ajar di Program Studi Ilmu Komunikasi FISIP, Universitas Katolik Widya Mandira Kupang.

Darus Antonius, 2019. ***Metodologi Penelitian Komunikasi***, Bahan Ajar di Program Studi Ilmu Komunikasi FISIP, Universitas Katolik Widya Mandira Kupang.

P Bouk, Hendrik, 2014. ***Komunikasi Interpersonal***, Bahan Ajar di Program Studi Ilmu Komunikasi FISIP, Universitas Katolik Widya Mandira Kupang.

Jurnal

Muhammad Bayu Dwianda, 2018. Komunikasi Interpersonal Antara Gamers Dalam Interaksi Sosial. Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Diakses pada tanggal 02 Mei 2021, Pukul 01:15 Wita Melalui Link <https://digilib.uin-suka.ac.id>

Shelly Furqan, 2020. Model Komunikasi Mahasiswa Pemain Game Online Free Fire. Bengkulu: Institut Agama Islam Negeri Bengkulu, Diakses pada tanggal 02 Mei 2021, Pukul 16:20 Wita Melalui Link <https://repository.unpas.ac.id>

Da Sulistiani, 2014. Hambatan Komunikasi Interpersonal Pegawai Pribudi Dengan Pegawai Asing. Diakses pada tanggal 18 Agustus 2021, Pukul 08:27 Wita Melalui Link <http://repository.unair.ac.id>

Isti Winarni, 2020. Pengaruh Penggunaan Game Online Free Fire, Diakses pada tanggal 01 Mei 2021, Pukul 15:00 Wita Melalui Link <https://e-repository.perpus.iainsalatiga.ac.id>